



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN

**Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al
español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Traducción e Interpretación

AUTORA:

Cieza Samamé, Liliana Patricia ([ORCID: 0000-0001-6792-7917](https://orcid.org/0000-0001-6792-7917))

ASESOR:

Mg. Yoctún Cabrera, José Carlos ([ORCID: 0000-0003-4526-9268](https://orcid.org/0000-0003-4526-9268))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Traducción y Terminología

CHICLAYO – PERÚ

2020

Dedicatoria

A Dios, porque me ha dado la fuerza para llegar hasta acá. Por haberme ha brindado sabiduría y me ha escuchado siempre, así como por permitirme culminar satisfactoriamente esta investigación.

A mi madre que siempre está a mi lado preocupándose por mi bienestar para poder tener un óptimo rendimiento, y a mi padre por sus inigualables consejos y palabras de aliento.

A los docentes, porque gracias a su paciencia, vocación y compromiso han sabido guiarme tanto como corregirme en cada paso dado.

A mis amigos más cercanos, pues me han acompañado durante todo este largo proceso dándome ánimo e incentivado a seguir dando todo de mí.

Agradecimiento

A Dios, porque gracias a él todo es posible.

A mis padres que me acompañan día a día demostrándome su preocupación y amor.

Al profesor y asesor, el metodólogo José Carlos Yoctun Cabrera, por cada revisión y corrección brindada en los interiores de nuestra casa de estudios.

A la magister Gabriela Montoya Muñoz, que con paciencia y dedicación me compartió su experiencia en elaboración de tesis.

A la traductora Sofía Lévano Castro, quién amablemente facilitó y asesoró en cuanto a la validación de los instrumentos.

A mis familiares y amigos, por sus continuas palabras de aliento.

Índice de Contenidos

Carátula	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODOLOGÍA	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización	13
3.3 Población, muestra y muestreo	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5 Procedimientos	16
3.6 Métodos de análisis de datos	16
3.7 Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	35
ANEXOS	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>

Índice de tablas

<i>Tabla 1</i>	18
<i>Tabla 2</i>	19
<i>Tabla 3</i>	20
<i>Tabla 4</i>	22
<i>Tabla 5</i>	23
<i>Tabla 6</i>	24
<i>Tabla 7</i>	25
<i>Tabla 8</i>	26
<i>Tabla 9</i>	28
<i>Tabla 10</i>	29

Índice de gráficos

<i>Gráfico 1</i>	19
<i>Gráfico 2</i>	20
<i>Gráfico 3</i>	21
<i>Gráfico 4</i>	22
<i>Gráfico 5</i>	23
<i>Gráfico 6</i>	24
<i>Gráfico 7</i>	25
<i>Gráfico 8</i>	27
<i>Gráfico 9</i>	28
<i>Gráfico 10</i>	29

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado "Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie "Marlon", Temporada I, Chiclayo" se enmarca en la industria de la traducción audiovisual que constantemente exige doblajes de calidad, por ende, es indispensable para los traductores adecuarse a los retos que estos significan según las características necesarias para traducir diálogos con carga humorística. El tipo de investigación es descriptiva y se ha tomado como población la serie estadounidense "Marlon" específicamente los capítulos 1, 2 y 7 de la Temporada I. Los instrumentos utilizados han sido lista de cotejo y ficha de análisis. Se busca identificar y analizar las estrategias que se han utilizado para realizar la traducción de los juegos de palabras en el doblaje a español latino de la serie.

Palabras claves: Estrategias, juegos de palabras, doblaje, traducción audiovisual, traducción.

Abstract

The title of this research is “Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo” which is focused in the audiovisual translation industry that constantly demands a good dubbing quality in Latin America. Basis on this, it is fundamental that translators enhance the challenges involved in dubbing following the characteristics required to translate humorous dialogues. The type of research is descriptive and the population taken into account is Marlon, an American TV series, specifically chapters 1, 2 and 7 of the first season. This aims to identify and analyze the strategies applied in order to translate puns in the Latin-American Spanish dubbing of the TV series. The instruments for data collection were checklist and observation form.

Keywords: strategies, puns, dubbing, audiovisual translation, translation.

I. INTRODUCCIÓN

El mundo audiovisual es sin duda una de las mayores industrias que hasta hoy en día sigue ganando terreno gracias al crecimiento digital y a buscar, mediante el entretenimiento, un escape de la rutina diaria. Es así como programas de televisión y series de carácter humorístico acaparan la atención del público desde décadas atrás. Incrementando de esa forma el mercado de productos audiovisuales y logrando traspasar fronteras mediante la traducción audiovisual. Al referirse a traducción audiovisual se habla de una disciplina en la que el texto va a configurarse según la imagen, el sonido y el lenguaje verbal que se presente (Chaume, 2001). Requiriendo ello una específica labor que atiende a la transmisión de un mensaje por medio de dos canales y de forma simultánea.

El humor, aunque pueda parecer solo una cuestión de chistes y bromas para divertir, significa todo un reto traductológico al momento de tratar re-expresarlo en otra lengua. Lo que se busca lograr al traducir el humor es que los espectadores de habla hispana puedan disfrutar de la misma forma que lo hacen los espectadores de habla inglesa (Arellano, 2014, p.7). Ante ello, los traductores se enfrentan a construcciones, juegos de palabras, referencias culturales y diversas complejidades que van a representar desafíos, e incluso hasta restricciones, al momento de doblar o subtitular una serie. Esto, particularmente, debe considerarse a detalle si hablamos de doblaje puesto que una vez que se ha terminado de traducir el guion, dicha “traducción no es definitiva” (Martínez, 2004), pues está sometida a revisiones, cambios y ajustes para lograr una adecuada sincronía labial, cinésica y de tiempo (Chaume, 2003, p.130); todo esto con el fin de obtener un producto de calidad y que sea aceptado por el público.

En la presente investigación se han analizado los diálogos que presenten juegos de palabras en el doblaje de inglés a español latino, considerando como objeto de estudio la serie "Marlon" creada por Christopher Moynihan y Marlon Wayans, y producida por Marlon Wayans, Rick Alvarez, Christopher Moynihan, Michael Rotenberg y Andy Ackerman, y su versión en español latino "Marlon". Se

estudiaron cómo se ha realizado la traducción de los juegos de palabras a partir de los episodios 1,2 y 3 de la Temporada I, así como las soluciones que se han optado para lograr una adecuada transmisión del humor en Latinoamérica de tal manera que el mensaje sea adaptado mediante un entendimiento tanto fácil como rápido para el público meta y sin perder carga humorística.

A través del tiempo, el desarrollo y crecimiento de la traducción audiovisual se ha producido no solo por los avances tecnológicos y el consumo de series y películas, sino también por las exigencias que presentan cada género y las preferencias del público.

En cuanto a un contexto internacional, al aparecer el cine mudo y con este la existencia de intertítulos en la película es que surge la necesidad de traducirlos, además también era común que exista un narrador para explicar o contar lo que sucedía mientras los espectadores miraban la pantalla. Posteriormente, al añadirse el sonido es necesario el traducir los diálogos. Sin embargo, debido a que las producciones eran de habla inglesa, se procede a utilizar el subtítulo y España es el país encargado para tal trabajo. Más, por cuestiones políticas se prohibió el consumir productos subtítulos y reaparece el doblaje. Aunque, esto al principio significó un gran gasto económico pues se requería volver a grabar toda la película para que sea transmitida en otro país con un idioma diferente. Naciendo, cómo solución a dicho problema, el doblaje.

A pesar de ser una de las modalidades más antiguas, y que en un inicio no agradó mucho por estar acostumbrados a los subtítulos, ha ido evolucionando a través del tiempo y se ha convertido en una de las modalidades más requeridas. Hoy en día es mucho más fácil tener acceso a una serie o película (doblada, subtitulada, con audiodescripción y en muchas otras modalidades) debido a la existencia de plataformas virtuales que permiten poder disfrutarlas en familia, con amigos o de manera individual en la comodidad del hogar.

Por otro lado, es también notable que la traducción audiovisual siempre ha respondido a las preferencias del público. De manera que, por ejemplo, en Europa

países como España, Francia, Alemania e Italia optan por el doblaje mientras que otros países como Portugal prima la subtitulación o en Polonia el *voice over*. Asimismo, se han establecido, para una mejor aceptación en cuanto a la diversidad de público hispanohablante, dos tipos de doblaje: uno para España y otro para Latinoamérica. Esto en razón de que son dos culturas diferentes y sobre todo existe una gran diferencia en cuanto al habla, y por ende va a significar cierto nivel de familiarización para el oído del espectador. En Latinoamérica, el país líder en la realización de doblajes es México, siguiendo a este los pioneros Argentina y Chile.

Existen diversos géneros audiovisuales según el gusto de los espectadores y uno de los más comunes es la comedia. Entre las muchas consideraciones a tener en al momento de traducir este género, sobresale el mantener el carácter humorístico de cada diálogo pues es ahí donde recae el éxito del traductor. Sin embargo, existe presión para realizar dicha labor ya que el ritmo de interpretación en un producto audiovisual es ágil (Martínez, 2012, p.11), y la presión es aún mayor si hablamos del doblaje ya que el mensaje va a llegar más rápido mediante el canal acústico en comparación al tener que descifrarlo mediante la lectura (subtitulación), en la cual toma más tiempo procesarlo.

El ritmo, al traducir juegos de palabras, representa un papel importante en el diálogo humorístico, pues este se va a ver restringido por la imagen que lo acompañe y la intención del mismo (por ejemplo, un doble sentido). Siendo así como surge un problema que debe ser resuelto mediante técnicas que cumplan con la transmisión del trasvase humorístico partiendo desde la literalidad con que pueda reexpresarse hasta la necesidad de una recrear o adaptar el diálogo. Por ende, se ha observado que en la serie *"Marlon"* los juegos de palabras son diversos que muchas veces tienen no solo referentes propios del lenguaje estadounidense, sino que también hay presencia de rimas, además van acompañados de risas de fondo lo cual significa prestar mayor énfasis al momento de recrearlos.

Existen trabajos de investigación en cuanto a un enfoque europeo sobre traducción audiovisual de series de humor. Mas, en lo que se refiere a un enfoque latinoamericano se encuentra en menor proporción y en el ámbito nacional/local mucho más. Por ello, es necesario contar con acercamientos acerca de este tema que cómo podemos ver va en aumento y con mira hacia el futuro. Como se mencionaba anteriormente, nuestro país es un vasto consumidor de productos audiovisuales y, particularmente, de contenido humorístico, siendo también productores del mismo. Por ende, este trabajo es útil desde un enfoque latino, así como nacional, para una adecuada transmisión de contenido humorístico que refleje buena calidad.

II. MARCO TEÓRICO

Luego de haber investigado en lo que a antecedentes internacionales enfocados al tema se refiere, en los siguientes trabajos de investigación se ha encontrado apoyo:

Arellano (2014) en su tesis “Juegos de palabras en el doblaje: El reto de transmitir el humor en la serie The Big Bang Theory” concluye que “no se pueden descontextualizar los juegos de palabras de su entorno audiovisual, pues muchas veces hay elementos que ayudan a generar el humor (como risas de fondo o imágenes)” (p. 55-56). Lo aportado por Arellano se relaciona con la presente investigación ya que reafirma la importancia de no pasar por alto los apoyos visuales y acústicos con los que pueda contar un juego palabras, para así mantener a la par el contexto humorístico con todos los elementos que estén implicados. El mismo autor también señala que la adaptación resalta entre las técnicas más usadas de traducción para dicho elemento, y sólo debe usarse como último recurso las técnicas juego de palabras → sin juego de palabras y juego de palabras → cero.

Vila (2015) en su tesis “La traducción de juegos de palabras inglés-español: Análisis aplicado a Dos Tontos Todavía más Tontos, de Peter y Bobby Farrelly” menciona que “la traducción para el doblaje consigue salvar los problemas traductológicos de una forma mucho más efectiva (...), permite más flexibilidad”

(p. 18). Lo mencionado por Vila se relaciona con esta investigación al resaltar el doblaje como una de las modalidades que permite mayor libertad al momento de traducir un juego de palabras, ya que no se ve limitado por las restricciones más estrechas de espacio y tiempo de un diálogo escrito (subtitulación).

Parra (2018) en su tesis “Los juegos de palabras y su traducción. Análisis de *Scott Pilgrim vs. The World*” concluye que al momento de traducir se “ha conservado (con mayor o menor eficacia, dependiendo del caso) todos los JP trascendentales, mientras que la gran mayoría de JP intrascendentales han sido traducidos mediante técnicas que implican un balance negativo del efecto cómico”. Este aporte, en relación con la presente investigación, brinda un panorama amplio sobre las prioridades que pueden trazarse al momento de traducir y se deja pasar aquello que no podría ser trascendental para la trama. Sin embargo, ello también hacer ello también puede significar un punto negativo para lograr el efecto cómico completo, pues la idea es dar solución a cada problema de traducción que pueda presentarse y que ello sirva para atribuir mejor calidad a la traducción.

De otra parte, no se han encontrado antecedentes nacionales al ser un campo de investigación poco investigado en lo que respecta a traducción audiovisual humorística en nuestro país y el presente trabajo promueve ello.

El presente trabajo de investigación se sustenta en las teorías que se mencionarán a continuación:

Newmark (1990) define a la traducción como el proceso de traspasar de una lengua hacia otra el significado de un texto, sin perder su significado funcional. Es decir, traducir significa recrear un acto de comunicación dónde va a reexpresarse el mensaje del emisor para un público receptor con una lengua diferente. Nida (1986) resalta el rol del receptor como quién debe recibir un equivalente natural lo más cercano posible a la intención del texto original considerando el significado y el estilo que se reflejan en la lengua de partida.

Ante esto, se puede entender que es un proceso que envuelve las consideraciones lingüísticas y extralingüísticas de dos polos distintos. Por ello, no

sólo debe verse como una mera traslación mecánica del mensaje sino como aquello que la necesidad de la inversión de la sintaxis, el cambio de la puntuación, la recreación de imágenes, la búsqueda de expresiones que signifiquen lo mismo en la llegada (Solana, 2003). Convirtiéndose el traducir en una habilidad que considera varias acepciones al momento de recrear el mensaje y en base a la fidelidad debe lograr una transmisión adecuada del mismo.

Todo anterior podría verse resumido en lo que dice Gil (2013):

“Traducir es como jugar con arcilla. Hacer un jarro parecido al modelo, pero con otra arcilla. Es jugar con las formas, las técnicas, las palabras para producir un jarro “lo más parecido posible” al original. Es arte, es maniobrar, es amasar, desarmar y volver a armar.”

Ahora que ya se tiene claro la definición de traducción, se abordará una de las modalidades de traducción que se relaciona con uno de los campos más consumidos por el público.

La Traducción Audiovisual (TAV) es una modalidad de traducción que transmite un mensaje mediante dos canales: visual y acústico. Convirtiéndose así en una traducción subordinada pues va a estar restringida por los elementos verbales y no verbales que poseen ambos canales (Mayoral, 1984, p.15). Asimismo, Orero (2004, p. 4) afirma que un texto audiovisual (guion) va a estar sometido a manipulación en las distintas fases de su producción, es decir, bajo cambios de principio a fin para lograr que el mensaje se ajuste al canal del receptor encajando de manera sincronizada con lo transmitido en la lengua origen.

Asimismo, Orrego (2013, p. 299) dice que para lograr un producto audiovisual se requiere recrear en conjunto y en sintonía cada signo independiente (elementos verbales y no verbales) que influye en el mensaje. Existiendo, entonces, una codependencia de diferentes códigos para construir el significado mediante un proceso que va desde la preproducción del material a traducir hasta la postproducción del mismo.

Esta modalidad da sus frutos en películas, series, documentales, videojuegos y las diversas producciones que hoy en día podemos encontrar en televisión, cine, plataformas de internet y demás. Sin embargo, este trabajo se enfocó en el análisis de una serie de comedia, en la rama del doblaje.

El doblaje es una de los tipos de traducción audiovisual más antiguos y consiste en la traducir y ajustar un texto audiovisual para que luego este sea interpretado por actores de doblaje, sustituyéndose así el audio y banda sonora original por el de la lengua meta. (Chaume, 2003, p.17). Además, este debe seguir una sincronización todo aquello que se pueda apreciar en pantalla u oír, para lo cual Agost (1999, p.16, citado Ramírez, p.13, 2003) manifiesta que debe mantenerse lo siguiente:

Un sincronismo de caracterización, es decir una armonía entre la voz del actor que dobla y el aspecto y la gesticulación del actor o actriz que aparece en la pantalla.

Un sincronismo de contenido, la congruencia entre la nueva versión del texto y el argumento de la película.

Un sincronismo visual, donde haya armonía entre los movimientos articulatorios visibles y los sonidos que se oyen.

Agost (1999, p.62-75) indica que, asimismo, es un proceso que se divide en tres fases: la traducción, se realiza el encargo de traducir los diálogos mediante la entrega del guion original junto con la cinta original; el ajuste, también se le denomina adaptación pues es se manipula la traducción para modificar y lograr una mejor sincronización entre el contenido, la imagen y la caracterización; la producción, consta de la realización de un programa para la grabación de los diálogos con los actores de voz previamente seleccionados y también se incluye un trabajo de posproducción para añadir la banda sonora o realizar los cambios que se requieren antes de entregar un el producto final.

Aunque son diversas los géneros audiovisuales de los que podemos disfrutar, uno de los más resaltantes es la comedia y es precisamente el humor lo que va a significar todo un reto para el traductor de doblaje.

Nash (1985) reconoce dos acepciones en cuanto a este término: el humor (capacidad y condición propia del ser humano) y el acto del humor (la realización práctica del mismo). Lo segundo se adapta mejor en relación a la traducción, ya que, dicha realización va a tener que ser reproducida de la lengua de partida hacia las características lingüísticas y culturales de la lengua meta para provocar comicidad en el producto audiovisual.

El humor puede dividirse en dos clases: gestual y verbal (Fuentes Luque, 2000, p.14). Ambas clases van a tener influencia cultural y van a variar según la procedencia geográfica de la intención humorística. Sin embargo, el autor (2000, p.17) señala que esas dos clases difieren del humor audiovisual, ya que, se caracteriza por presentar expresiones verbales, no verbales, pueden estar implícita o explícitamente, ya sea de forma independiente o mixta; teniendo que considerar todas y cada uno de los rasgos para producir un efecto humorístico. Lo cual es compartido por la idea de que un chiste puede ser implícito o explícito de manera deliberada o no, de forma que produzca o intente producir humor, verbal o no verbalmente mediante el medio acústico o visual (Martínez, 2004, p. 180).

La respuesta frente al humor es entendida dentro del contexto cultural del chiste (Nash, 1985, p.12), por ende, es que existe una estrecha relación entre humor y cultura, ya que, cómo menciona Zabalbeascoa (1996, p.239) el humor, al ser culturalmente específico, significa una restricción al momento de traducir. Por tanto, cómo se mencionaba en un inicio, el humor es todo un desafío para la labor traductora e implica mucho más de lo que se ve y oye a simple vista, así como el hecho de que va más allá de los conocimientos lingüísticos que se posean. Chiaro (1992, p. 10-12) afirma que para que la traducción de un chiste tenga éxito es necesario, además de la intertextualidad y los valores semióticos, contar con un conocimiento compartido, es decir, emisor y receptor deben poseer el mismo conocimiento preexistente de lo relacionado con el mensaje para poder calar en la sensibilidad del receptor y que pueda entender la referencia dada.

En el doblaje, traducir el humor es más complejo pues se espera que el momento en que se produzca la risa del público meta sea el mismo que el pretendido en el origen, sobre todo cuándo se incluyen las risas enlatadas, es

decir, ese efecto de risa añadido en series (Zabalbeascoa, 1993, p. 237). Deduciéndose de esto que la carga humorística debe lograrse de manera espontánea y es ahí donde entra a tallar el ingenio y creatividad del traductor para no dejar que haya un vacío, se reprima el sentido humorístico o carezca del mismo.

Una de las estrategias más usadas en el humor son los juegos de palabras y sobre la traducción de estos es que enfatizó en el presente trabajo, mencionando que, de acuerdo a lo ya citado anteriormente, su reproducción en la lengua meta no se limita antes los aspectos lingüísticos y el contenido que pueda presentar el mensaje sino que su carga humorística va a recaer en reexpresar algo que también logre ser culturalmente cómico para el espectador.

Delabastita (1993, p. 57, citado en Vila, 2015, p. 5) define los juegos de palabras (JP), llamados en inglés *puns* o *wordplay*, como “fenómenos textuales en los que ciertas características propias de la estructura de la lengua en uso son explotadas para establecer una confrontación de al menos dos estructuras lingüísticas con significados más o menos diferentes y formas más o menos similares”.

El mismo autor (1993, p. 78) refiere que dichos juegos de palabras pueden clasificarse según: homofonía (diferente escritura, pero igual pronunciación), homografía (igual escritura pero distinta pronunciación), homonimia (misma escritura y pronunciación) y paronimia (escritura y pronunciación muy similar).

Por otra parte, Dvořáková (2012, citado en Arellano, 2014, p. 26-28) brinda una clasificación más extensa que la anterior diciendo que existen cinco categorías:

- **Homofonía:** se subdivide en homófonos (suenan igual), homógrafos (misma escritura) y parónimos (escritura y pronunciación parecida).
- **Polisemia:** una misma palabra con distintos significados.
- **Juegos de palabras recursivos:** la segunda parte del chiste requiere comprensión de la primera.

- **Juegos de palabras de comprensión:** No se proporciona un juego de palabras sino un doble sentido a la palabra o frase.
- **Juegos de palabras lógicos:** los personajes cambian el tema de una conversación gracias a un contexto en particular dado.

En cuanto a una estrategia para traducir, Lörscher (1991, p. 76) la define como “un proceso consciente que permite solucionar un problema al momento de traducir el segmento de un texto de una lengua a otra” [traducción propia de la autora del trabajo].

Por tal, el traductor al momento de buscar una manera para solucionar el problema que significa traducir los juegos de palabras debe reflexionar sobre las funciones textuales que pueden representar los mismos. Por ello, existen las siguientes 8 estrategias planteadas por Delabastita (1996, p. 134, citado en Vila, 2015, p. 6-7):

- **De JP a JP (De juego de palabras a juego de palabras):** El juego del texto origen es traducido por otro en el texto meta.
- **De JP a sin JP (De juego de palabras a ausencia de juego de palabras):** El juego del texto origen es traducido en el texto meta, pero no como juego de palabras. Esta categoría la subdivide en:
 - **No selectivo:** Los dos significados del texto origen son traducidos, pero no como juego de palabras.
 - **Selectivo:** Uno de los significados del texto origen es traducido.
 - **Paráfrasis difusa:** Ninguno de los componentes del texto origen es traducido, pero el texto meta aporta una “solución” al juego de palabras.
- **De JP a un JP basado en otro recurso:** El juego del texto origen se traduce en por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.
- **De JP a cero (Omisión):** Se omite del juego de palabras en el texto meta.

- **De JP del TO a JP en el TM:** En este caso, la solución se divide en dos subcategorías:
 - **Copia directa:** El juego del texto origen se mantiene en el texto meta sin traducir.
 - **Transferencia:** El juego se transfiere y adapta a la lengua del texto meta.
- **Sin JP a JP:** Se traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).
- **De cero a JP:** Se añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.
- **Técnicas editoriales:** El traductor añade notas al pie para explicar el juego de palabras.

En vista que estas estrategias son concebidas en un principio bajo una concepción literaria y no es posible de aplicar en el campo audiovisual, se ha de omitir la estrategia número ocho para realizar el posterior análisis.

Por otro lado, Marco (2010, p. 268-270, citado en Parra, 2018, p. 2) añade una característica a la clasificación realizada por Delabastita. Explicando que al traducirse los juegos de palabras puede realizarse un balance negativo (en los casos de omisión, copia directa, transferencia, de JP a sin JP y de JP a JP basado en otro recurso) restándole la comicidad original al mensaje, un balance neutro (de JP a JP) y un balance positivo (de sin JP a JP y de cero a JP).

Cómo se mencionaba en párrafos anteriores, el traductor se enfrenta a una serie de restricciones cuándo va a doblar el texto audiovisual o guion y se convierte esta labor aún más desafiante si se incluye el traducir juegos de palabras pues, tal como menciona Delabastita (1996), el traductor debe encontrar la estrategia que más se adecúe a la función que refleja el juego de palabras.

Luego de haber descrito el marco teórico, se procede a formular el problema de investigación: ¿Qué estrategias se utilizan para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo?

El presente trabajo se justifica puesto que está relacionado con uno de los ámbitos de traducción poco investigados en Perú. Por ende, uno de los principales aportes será el reconocer cómo se recrean los juegos de palabras de una serie humorística en inglés estadounidense a español latino. De esta forma, se pretende reconocer qué estrategias han sido aplicadas para traducir juegos de palabras. Así, mediante esta investigación se busca fomentar la importancia de aprender sobre estrategias para traducir productos audiovisuales y lograr un adecuado efecto humorístico. Esto nos va permitir conocer desde un punto de vista latinoamericano que aspectos debe tenerse en cuenta al momento de realizar la traducción y que solución dar ante las restricciones que puedan presentarse. Una de las principales relevancias de esta investigación es que sirva como referente para estudiantes y traductores que deseen especializarse en la TAV, sobre todo en la comedia. Cabe mencionar que en la universidad se imparte la especialización en dicha modalidad de traducción, es por ello que se busca fomentar el prestar atención a problemas que van a estar presentes en el futuro profesional de los estudiantes y añadan un elemento agregado para poder establecerlo un mercado laboral en un tema que aún poco explorado en nuestro país.

La hipótesis de este trabajo refiere que las ocho categorías propuestas por Delabastita fueron utilizadas para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo – 2019.

Como objetivo general se considera: Analizar las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo. Así mismo, entre los objetivos específicos se destaca:

- Seleccionar las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo – 2019.
- Identificar los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo – 2019.
- Diseñar y validar instrumentos de recolección de datos apropiados a través de un juicio de expertos para el análisis de las estrategias para traducir los

juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo – 2019.

- Describir las estrategias que se han utilizado para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo – 2019.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El diseño utilizado para el presente trabajo de investigación fue el descriptivo simple. Hernández (2014, p. 92) explica que dicha investigación considera el fenómeno estudiado y sus componentes, así como, el plantear conceptos y definir variables, es decir, va a medir o recoger información ya sea independientemente o en conjunto sobre conceptos o variables que se hagan referencia para lograr especificar las características o propiedades del fenómeno que se someta a análisis.

Por tal, este trabajo es de tipo aplicada en el nivel descriptivo y le corresponde el siguiente diseño de investigación.

M  O

Dónde

M: Serie Marlon

O: Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino

3.2 Variables y operacionalización

La variable a estudiar fueron las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino, la cual es de carácter independiente y cuantitativo. A partir de esta se desprende lo siguiente:

- **Definición conceptual:** Una estrategia para traducir es un proceso consciente que permite solucionar un problema al momento de traducir el segmento de un

texto de una lengua a otra. [Traducción propia de la autora a partir de Lörscher, 1991]

- **Definición operacional:** Las estrategias para traducir los juegos de palabras que se analizarán son: de JP a JP, de JP a sin JP, de JP a JP basado en otro recurso, de JP a cero, de JP del TO a JP en el TM, de sin JP a JP y de cero a JP, para lo cual se utilizarán los juegos de palabras presentes en el doblaje a español latino de la serie”; De JP a JP; Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.
- **Dimensiones:**
 - De JP a JP
 - De JP a sin JP
 - De JP a JP basado en otro recurso
 - De JP a cero
 - De JP del TO a JP en el TM
 - De sin JP a JP
 - De cero a JP
- **Indicadores:** Son los siguientes según cada dimensión:
 - **De JP a JP:** Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.
 - **De JP a sin JP:**
 - Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras;
 - Traduce solo uno de los componentes semánticos
 - No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras
 - **De JP a JP basado en otro recurso:** El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.
 - **De JP a cero:** Omite el juego de palabras.
 - **De JP del TO a JP en el TM:**
 - Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).
 - Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.

- **De sin JP a JP:** Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).
- **De cero a JP:** Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.
- **Escala de medición:** Nominal

3.3 Población, muestra y muestreo

La población tomada como referencia para el presente trabajo es el doblaje a español latino de la serie “Marlon”. La serie cuenta con dos temporadas y 10 capítulos por temporada, además cada capítulo tiene una duración aproximada de 22 minutos. De su respectivo guion se analizarán los diálogos que contengan juegos de palabras, los cuales en total suman un promedio de 21 diálogos a partir de los capítulos 1, 2 y 7. Por tanto, el transcript en inglés de la serie encontrado en la página web https://www.springfieldspringfield.co.uk/episode_scripts.php?tv-show=marlon-2017 y el transcript en español realizado por la autora servirán como recurso para llevar a cabo la investigación. Cabe resaltar que el tipo de muestra es no probabilística, es decir, aquella que según Cuestas (2009) permite seleccionar en función de la accesibilidad o criterio personal del investigador de acuerdo a las características del fenómeno a estudiar.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas	Instrumentos
Análisis	Ficha de análisis
Observación	Lista de cotejo

Las técnicas utilizadas para realizar esta investigación han sido análisis y observación. Como explica Berelson (1952), el análisis consiste en la aplicación de una técnica cuantitativa, objetiva y sistemática en el estudio de un determinado fenómeno; mientras que la observación según Sabino (1992) va permitir identificar la realidad de un fenómeno mediante una percepción directa.

Los instrumentos a utilizar son ficha de análisis y lista de cotejo. Según la UNCP (2012) dice que las fichas de análisis permiten recolectar información acerca de los métodos y procedimientos observados. Por otro lado, Tamayo y Tamayo (2006, p. 119) define la lista de cotejo como un instrumento de gran utilidad que va darle al investigador la posibilidad de, al momento de realizar la observación, enfocar su atención en ciertos aspectos y se sujeten a determinadas condiciones. (Ver Anexos 1 y 2)

Respecto a la confiabilidad en los resultados de un trabajo de investigación, estos deben medirse bajo los niveles de validez y confiabilidad. Así, Hernández et al (2006, p. 107) indica que la validez de un instrumento se centra en cuánto a los resultados, pues esta gira en torno al propósito que persigue con la muestra determinada y mide lo que pretende medir; mientras que la confiabilidad, cómo explica el mismo autor (2006, p. 245), es el grado por el cual se va a obtener mediciones precisas, estables y libres de errores. Se puede decir que este trabajo es confiable al someterse a dos instrumentos de validación, los cuales van a reflejar congruencia y relación entre lo que se está describiendo y el aplicar los instrumentos en base a ello.

3.5 Procedimientos

Para poder realizar la recolección de datos se ha utilizado los instrumentos mencionados en el apartado anterior: lista de cotejo y ficha de análisis, los cuales han permitido poder comparar los diálogos con juegos de palabras en inglés (Anexo 3) y sus respectivas traducciones a español (Anexo 4). Por consiguiente, se han registrado y recopilado las soluciones optadas por los traductores al momento de doblar los juegos de palabras en la serie “Marlon”, Temporada I.

3.6 Métodos de análisis de datos

El método de análisis de este trabajo de investigación es analítico sintético, el cual Abad, P. (2009, p. 94) lo explica cómo aquel en que puede distinguirse los elementos de un fenómeno y se les revisa por separado de manera ordenada. Esto se apoya en la síntesis que según Sampieri, R. et al. (2006, p. 288) es un

proceso que desarticula el todo de forma práctica o mental en sus partes y lo reunifica de la misma forma. Por tanto, se ha procesado y analizado los datos con la ayuda del programa SPSS para obtener las frecuencias y porcentajes de las técnicas que han sido aplicadas en los juegos de palabras de la Temporada I de la serie “Marlon”. Asimismo, dicho programa facilitó la elaboración de los gráficos y tablas respectivos para detallar la interpretación de resultados.

3.7 Aspectos éticos

Esta investigación se ha realizado congruentemente pues cuenta con el respaldo de la información teórica detallada en las anteriores secciones y se considera objetiva por estar relacionado a un tema actual y relevante en el campo de la traducción audiovisual.

Se utilizó el formato de normas APA sexta edición para citar las referencias textuales como tablas y gráficos obtenidos a partir del análisis de los resultados. También, se empleó la técnica de parafraseo en vista de no alterar la información para conveniencia de la autora.

IV. RESULTADOS

En este trabajo de investigación se analizaron los 21 juegos de palabras presentes en los diálogos del doblaje a español latino de la serie “Marlon”, Temporada 1. Para ello, se tuvo en cuenta las estrategias propuestas por Delabastita para analizar la traducción de los JP. Se estableció como dimensiones las estrategias: de JP a JP, de JP a sin JP, de JP a JP basado en otro recurso, de JP a cero, de JP del TO a JP en el TM, de sin JP a JP y de cero a JP; de los cuales el segundo y quinto indicador cuentan con dos o tres métodos para traducir los JP y los otros cinco indicadores solo con uno para dicho fin. A partir del análisis de dichas dimensiones y siguiendo los indicadores propuestos se obtuvo los resultados que se detallarán a continuación.

▪ De JP a JP

Tabla 1

De JP a JP

		<i>f</i>	<i>%</i>
Válido	No	8	38,1
	Sí	13	61,9
	Total	21	100,0

Resultados de la aplicación de la lista de cotejo,
8 de octubre de 2019.

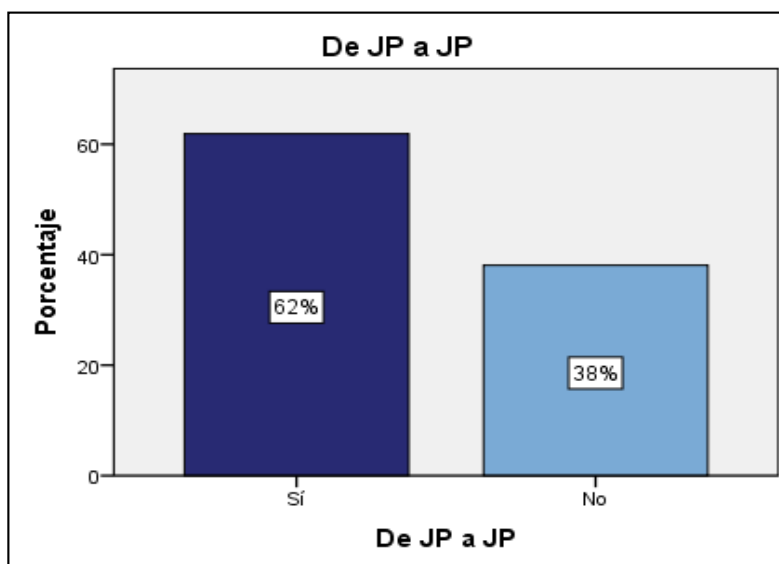


Gráfico 1

De JP a JP. Elaborado con los resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

Del gráfico anterior, se observó que el 62% de los juegos de palabras han sido traducidos conservándose un juego de palabras en la lengua meta a partir de las referencias de la lengua origen.

Ello se obtuvo de las 12 fichas de análisis que han registrado el uso de esta estrategia, cómo puede verse, por ejemplo, en las fichas 3,11 y 12.

- **De JP a sin JP**

De JP a sin JP (Traduce los dos sintagmas, sin JP)

Tabla 2

De JP a sin JP (Traduce los dos sintagmas, sin JP)

		<i>f</i>	%
	No	19	90,5
Válido	Sí	2	9,5
	Total	21	100,0

Resultados de la aplicación de la lista de cotejo,
8 de octubre de 2019.

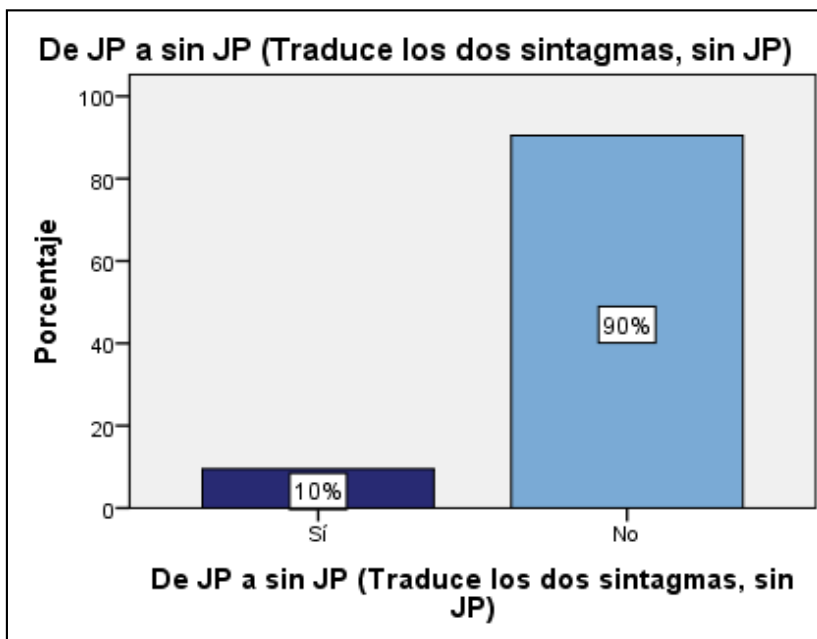


Gráfico 2

De JP a sin JP (Traduce los dos sintagmas, sin JP).
Elaborado con los resultados de la aplicación de la lista de
cotejo, 8 de octubre de 2019.

Del gráfico anterior, pudo apreciarse que en el 10% de los juegos de palabras estudiados se aplicó esta estrategia.

Observándose así que, en las 2 fichas de análisis, N° 4 y 5, se optó por traducir ambos sintagmas, pero sin recrearlos como JP. Así, se conservó el chiste original, pero no como un JP.

De JP a sin JP (Traduce solo un sintagma, sin JP)

Tabla 3

De JP a sin JP (Traduce solo un sintagma, sin JP)

<i>f</i>	<i>%</i>

	No	20	95,2
Válido	Sí	1	4,8
	Total	21	100,0

Resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

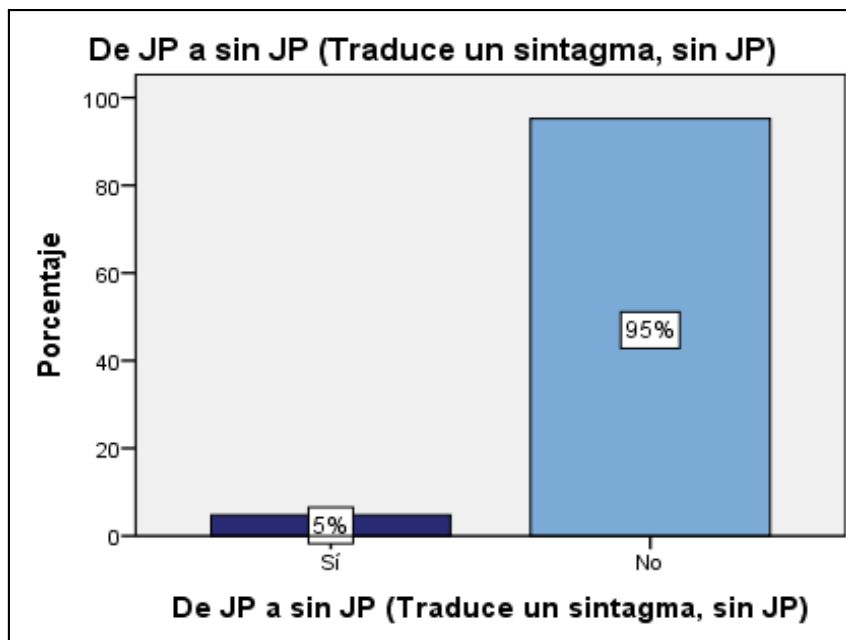


Gráfico 3

De JP a sin JP (Traduce solo un sintagma, sin JP).
Elaborado con los resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

Del gráfico anterior se pudo apreciar que solo el 5% ha recurrido a esta estrategia para traducir los JP. Esto corresponde al diálogo de la ficha N° 1.

Así, pudo observarse, en la ficha de análisis de dicho diálogo, que dicho porcentaje fue a partir de la esta estrategia como solución pues la idea era un tanto compleja gramaticalmente. Entonces, se optó por recrear otro JP parcial y no completo.

- **De JP a sin JP (Traduce aportando una solución, sin JP)**

Tabla 4

De JP a sin JP (Traduce aportando una solución, sin JP)

	<i>f</i>	<i>%</i>
Válido No	21	100,0

Resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

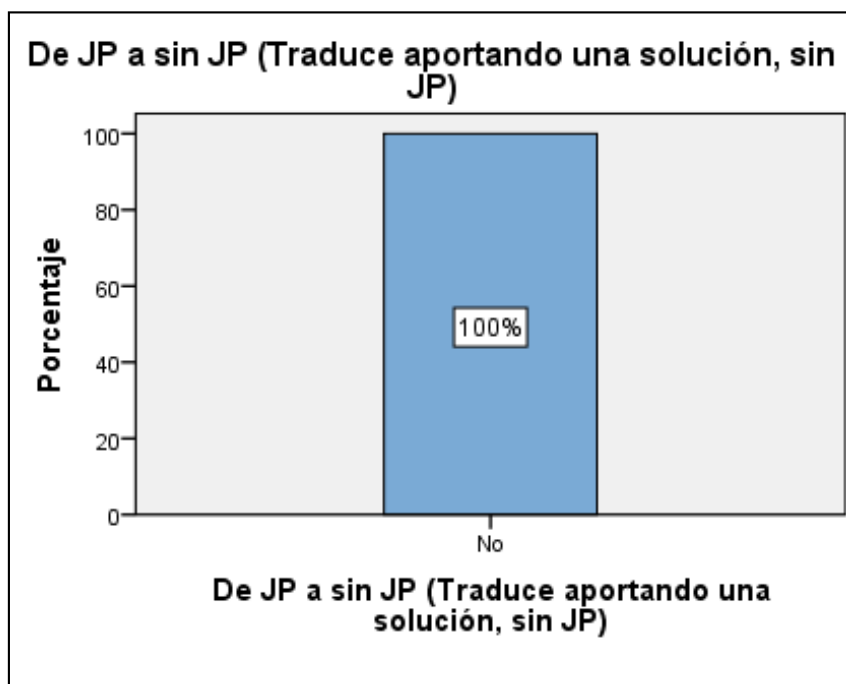


Gráfico 4

De JP a sin JP (Traduce todo). Elaborado con los resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

A partir del gráfico anterior, se pudo apreciar que en ninguno de los JP fue traducido utilizando esta técnica.

- **De JP a JP basado en otro recurso**

Tabla 5

De JP a JP basado en otro recurso

		<i>f</i>	%
Válido	No	19	90,5
	Sí	2	9,5
	Total	21	100,0

Resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

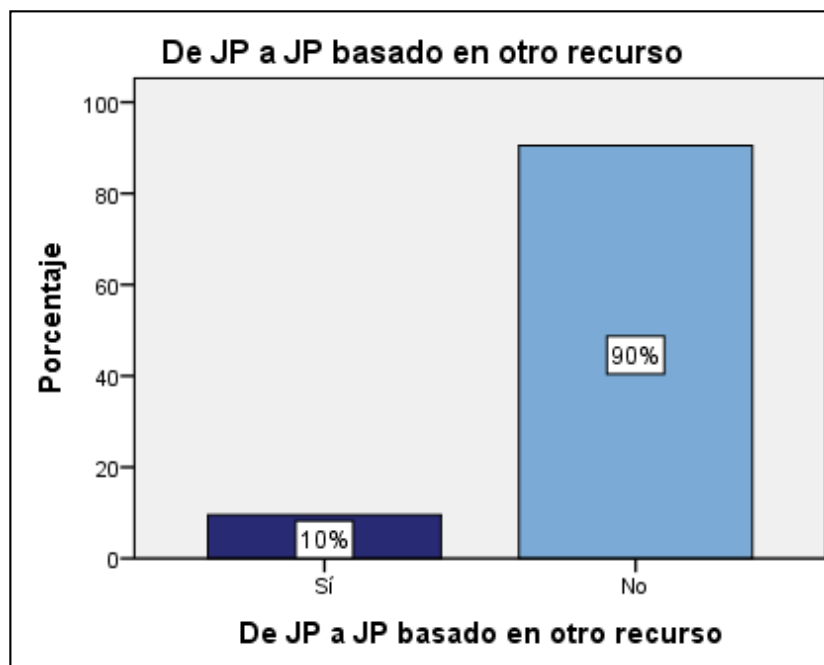


Gráfico 5

De JP a JP basado en otro recurso. Elaborado con los resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

A partir del gráfico anterior, se observó que el 10% de los JP se han traducido no solo conservando el referente original sino también agregando otro recurso, en este caso la “comparación”.

Ello se pudo apreciar en las fichas de análisis 13 y 14 que registraron el uso de dicha estrategia. Demostrando que es también no solo es una solución ante el problema sino también una especie de aporte para agregar mayor comicidad al producto audiovisual.

- **De JP a cero (Omisión)**

Tabla 6

De JP a cero (Omisión)

	<i>f</i>	<i>%</i>
Válido No	21	100,0

Resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

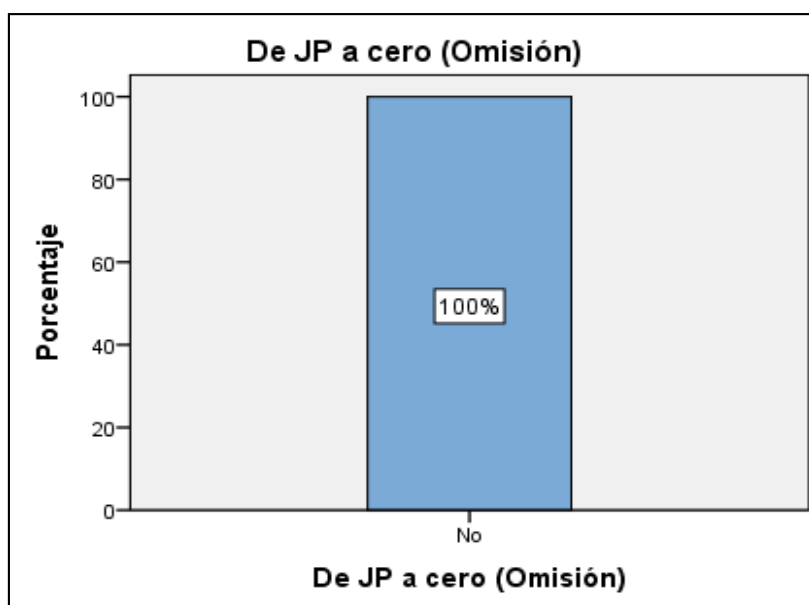


Gráfico 6

De JP a cero (Omisión). Elaborado con los resultados de

la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

A partir del gráfico anterior, se pudo apreciar que en ninguno de los JP fue traducido utilizando está técnica.

- **De JP del TO a JP en el TM**

De JP del TO a JP en el TM (Copia directa)

Tabla 7

De JP del TO a JP en el TM (Copia directa)

	<i>f</i>	<i>%</i>
Válido No	21	100,0

Resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

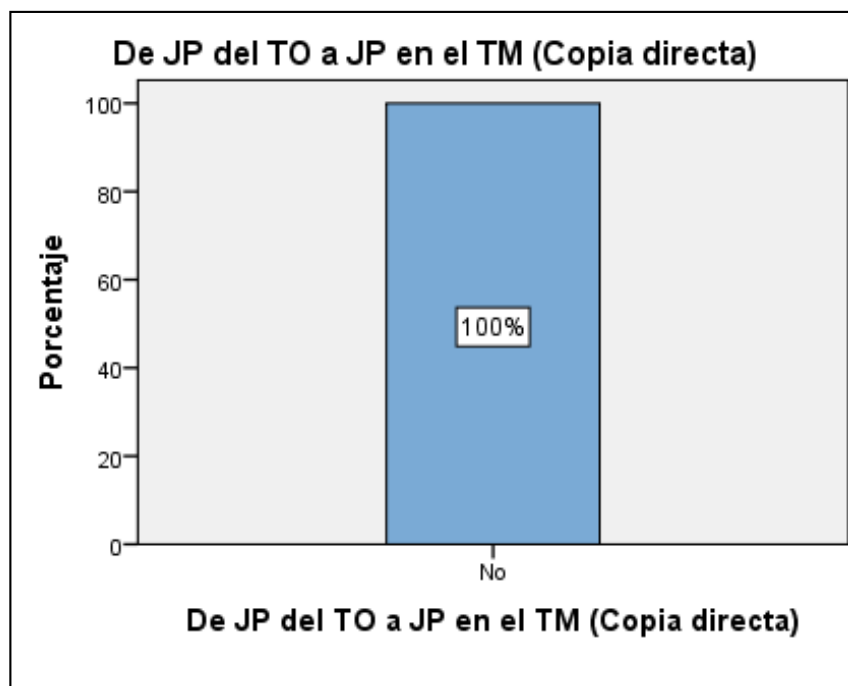


Gráfico 7

De JP del TO a JP en el TM (Copia directa). Elaborado con los resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de

2019.

Del gráfico anterior, se pudo observar que en ninguno de los JP fue traducido utilizando esta técnica.

De JP del TO a JP en el TM (Adaptación)

Tabla 8

De JP del TO a JP en el TM (Adaptación)

		<i>f</i>	%
Válido	No	16	76,2
	Sí	5	23,8
	Total	21	100,0

Resultados de la aplicación de la lista de cotejo,
8 de octubre de 2019.

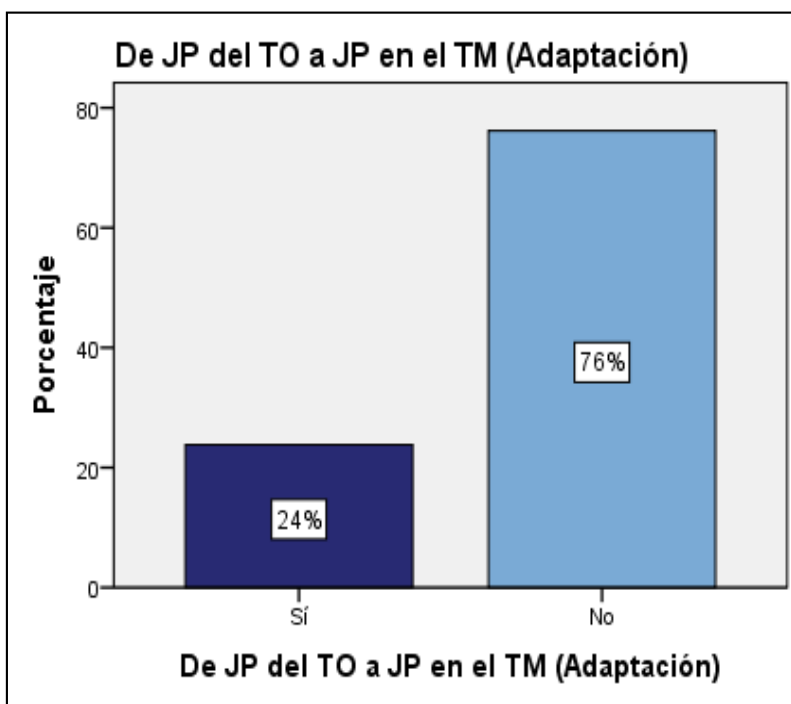


Gráfico 8

De JP del TO a JP en el TM (Adaptación). Elaborado con los resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

A partir del gráfico anterior, pudo apreciarse que en el 24% de los JP se ha utilizado dicha estrategia.

Observándose así que, en las 5 fichas de análisis, como por ejemplo en las 9 y 10, se ha visto conveniente recrear los juegos de palabras mediante la adaptación y tomando como base la referencia original y añadiendo otra en algunos casos para que tenga un efecto más cómico.

- **De sin JP a JP**

Tabla 9

De sin JP a JP en

	<i>f</i>	<i>%</i>
Válido No	21	100,0

Resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

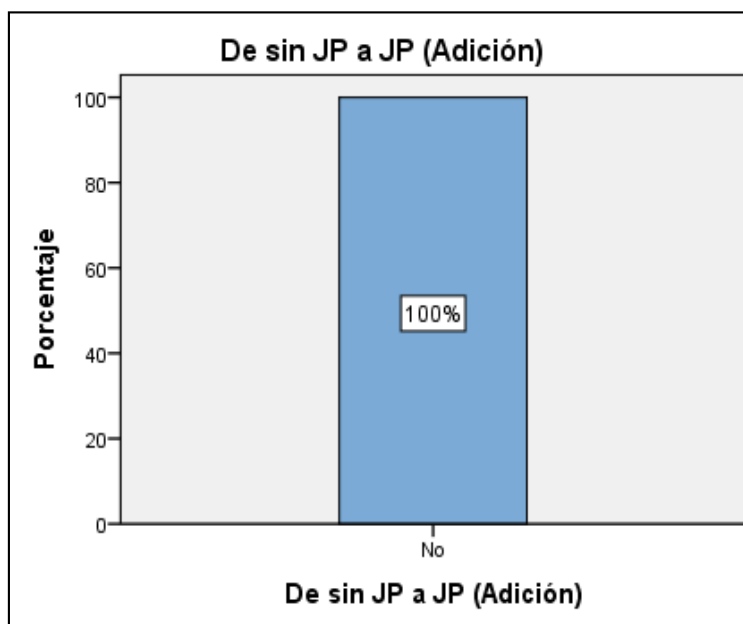


Gráfico 9

De sin JP a JP. Elaborado con los resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

Del gráfico anterior, se observó que en ninguno de los JP fue traducido utilizando esta técnica.

- **De cero a JP**

Tabla 10

De cero JP a JP

	<i>f</i>	<i>%</i>
Válido No	21	100,0

Resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

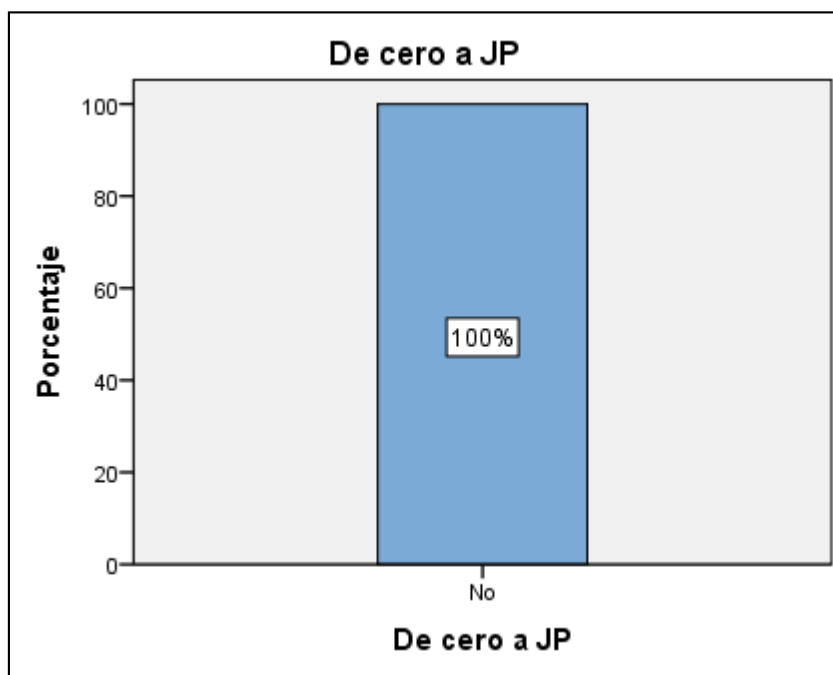


Gráfico 10

De cero a JP. Elaborado con los resultados de la aplicación de la lista de cotejo, 8 de octubre de 2019.

A partir del gráfico anterior, se pudo observar que en ninguno de los JP fue traducido utilizando dicha técnica.

De manera general, se ha obtenido que entre las estrategias más utilizadas la más frecuente ha sido de a JP a JP seguida de otras técnicas como de JP a sin JP, de JP a JP basado en otro recurso y de JP del TO a JP en el TM. Sin

embargo, las técnicas de JP a cero, de sin JP a JP y de cero a JP no se han utilizado. Esto último refleja que los dobladores han optado por no omitir completamente ningún de los juegos de palabras y por no agregar juegos de palabras dónde no había o para compensar, ya que, han tratado de ser lo más fieles posibles al guion original. Aunque cabe resaltar que sí se han agregado aportes, pero dentro de los mismos juegos; lo cual ha sido en pos de agregar un mayor efecto humorístico en el doblaje para el público latino.

V. DISCUSIÓN

En el presente se han analizado las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo, cuyos resultados obtenidos se discutirán junto con las teorías que respaldan esta investigación.

Según el primer objetivo “Seleccionar las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo – 2019”, se ha reflejado que la propuesta de las estrategias para traducir juegos de palabras proporcionada por Delabastita (1996) han adecuado y permitido realizar la traducción de los juegos de palabras. Esto se ve reflejado con lo que concluye Arellano (2014), pues señala la importancia de no descontextualizar el guion y seguir la pauta del original. Para lo cual, el autor también menciona qué estrategias deben tomarse como prioridad y cuales deben evitarse a fin de obtener un trabajo de calidad.

Una vez identificadas las estrategias, el segundo objetivo se enfoca en “Identificar los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo – 2019”. Para esto fue útil hacer uso tanto de los transcripts en inglés como en español, gracias a lo cual se pudieron identificar mediante la clasificación propuesta por Dvořáková (2012), quién hace diferencia entre las cinco variaciones de juegos de palabras y determinar cuales se podían encontrar en ambos productos audiovisuales. Además, otro aspecto que ayudó a reconocer los juegos de palabras fueron los valores de fondo agregados como las risas enlatadas, lo cual Zabalbeascoa (1993) afirma es como un indicador humorístico para recrear con mayor énfasis el humor. El aporte de esta investigación se ve reflejada justo en ello, en no solo conocer cómo traducir un juego de palabras sino cómo identificarlos según los factores intrínsecos y visuales o acústicos que influyan en este.

En cuanto al tercer objetivo, “Diseñar y validar instrumentos de recolección de datos apropiados a través de un juicio de expertos para el análisis de las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de

la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo – 2019”, los instrumentos lista de cotejo y ficha de análisis ha permitido recolectar la información necesaria para llegar a un consenso final y, por ende, han sido útiles para discernir entre un diálogo u otro de acuerdo a cada ítem propuesto. Esto se sustenta con la teoría de Tamayo y Tamayo (2006, p. 119) quién resalta la lista de cotejo como aquello que permite enfocarse en el fenómeno y ver como lo van a determinar ciertas condiciones.

Es así como estos instrumentos permitieron reconocer que la flexibilidad es uno de los factores principales al momento de realizar un doblaje y concuerda con lo dicho por Vila (2015) pues doblar permite manipular con bastante destreza las traducciones al momento de recrear los diálogos.

El cuarto objetivo “Describir las estrategias que se han utilizado para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo – 2019” se relaciona con la importancia de evitar usar aquellas técnicas que signifiquen una pérdida parcial o completa de los juegos de palabras en el texto meta, señalado por Arellano (2014). Esto coincide con los resultados de las estrategias de JP a sin JP – Aportando una solución, de JP a cero (Omisión) y de JP del TO a JP en el TM (Copia directa), ya que se ha optado por evadir el uso de estas estrategias que ocasionan un efecto negativo en la traducción de juegos de palabras en un doblaje. Sin embargo, sí se observó en las tablas 2 y 3 un 10% y 5% de las primeras dos subdimensiones De JP sin JP correspondientes a Traduce los dos sintagmas sin JP y Traduce uno de los sintagmas sin JP, es decir un 15% presenta entre una pérdida parcial o casi completa en cuanto al ritmo de los juegos de palabras; por tal, aunque se ha omitido ese aspecto no se ha quitado el efecto humorístico. Esto también es una respuesta a lo que dice Nash (1985, p.12), pues la cultura influye bastante y tanto cultura como chiste han sido restricciones que han llevado al traductores o traductores a optar por dichas decisiones.

En general, se observó las estrategias más utilizadas fueron De JP a JP y la Adaptación, lo cual nos indica que el traductor siempre va a velar por respetar el ritmo de los juegos de palabras y adecuarlos a los conocimientos del público meta.

VI. CONCLUSIONES

Al momento de investigar es obligatorio hacer una adecuada selección de las estrategias, técnicas o métodos que se van a tener en cuenta para el posterior análisis. Por tal, en la presente investigación han adecuadas las estrategias propuestas por Delabastita para traducir los juegos de palabras en vista de conservar la intención de la lengua origen, respetar la intertextualidad y el conocimiento compartido del público meta.

En el doblaje al español latino de los productos audiovisuales, es una prioridad identificar correctamente los diálogos que contienen juegos de palabras teniendo en cuenta la selección de los mismos según los influyentes factores externos e internos.

Los instrumentos de lista de cotejo y ficha de análisis son adecuados porque han permitido la recolección de los datos cuando se investigan las estrategias utilizadas para traducir los juegos de palabras de un doblaje al español latino. En este caso ha significado un gran aporte en cuanto el estudio de la serie “Marlon”, Temporada I.

La descripción de las estrategias utilizadas para traducir los juegos de palabras ha sido aplicada sin ningún inconveniente según el tipo de juego de palabras y la contextualización que presentación cada uno resaltando entre las más utilizadas las técnicas De JP a JP y Adaptación; estrategias que primera permite mantener el efecto humorístico de un juego de palabras, mientras que la segunda mantiene la idea original pero adaptada al público meta.

Finalmente, se concluye que las estrategias analizadas responden a los juegos de palabras provenientes de la cultura afroamericana así que se han traducido respetando su peculiar ritmo e interpretación ágil, así como el hecho de que el público meta está familiarizado con series de dicho tipo.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda realizar más investigaciones en cuanto a los doblajes según la realidad y cultura de Latinoamérica, ya que todos los trabajos que se han encontrado son desde la perspectiva de España. Esto es muy importante, pues los futuros traductores e interesados en el campo audiovisual deben tener referencias lo más cercano posible al público meta que va disfrutar de los productos audiovisuales.

Para realizar cualquier trabajo de investigación, es indispensable seleccionar la teoría que más se adapte al producto audiovisual doblado para que posteriormente no haya duda en cuanto a si podría cumplir o no con las descripciones de cada ítem a analizar. Posteriormente, se debe reconocer ágilmente los giros que tiene cada juego prestando atención a los diálogos en español, luego de haber experimentado el producto en su idioma original. Así se podrá identificar con facilidad el momento en que sigue o no un juego de palabras. Esto se debe a que la mayoría de guiones en español, por no decir todos, no se encuentran en línea, a comparación de las transcripciones en inglés que sí están generalmente disponibles.

Es recomendable que, de ser posible, se utilicen instrumentos a fin de recolectar adecuadamente la información no solo de forma más rápida, sino también para que este más sintetizada y de no existir uno preestablecido para el caso a analizar, debe elaborarse. Aunque cabe resaltar ello depende no solo del formato investigativo, sino de los requerimientos académicos que se exigen.

Es clave realizar una buena descripción de los resultados de cada técnica. Por lo tanto, se recomienda utilizar las estrategias a fin de garantizar no solo el sentido sino también la carga humorística para no dejar escapar cualquier aspecto clave o dejar en duda algún factor externo o interno ya que podría retrasar la investigación. Ello debe tenerse en cuenta en las estrategias De JP a JP y Adaptación, ya que, según lo observado suelen ser las más incidentes.

REFERENCIAS

- Abad, P. (2009). La metodología de los programas de investigación científica. Madrid: Ed. Alianza. p.94.
- Agost, Rosa. (1999) Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes. Barcelona: Ariel.
- Arellano, A. (2014). Juegos de palabras en el doblaje: El reto de transmitir el humor en la serie The Big Bang Theory. Ecuador, Quito.
- Berelson, B. (1952): Content Analysis in Communication Researches. Glencoe III, Free Press
- Chaume, F. (2001). La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en Traducción. En R. Agost , & F. Chaume, *La traducción en los medios audiovisuales*. Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Chaume, F. (2003). *Doblatge i subtitulació per a la TV*. Barcelona: Eumo Editorial.
- Chiaro, D. (1992). The Language of Jokes: Analyzing Verbal Play. Londres/Nueva York: Routledge
- Cuesta, M. (2009). Introducción al muestreo. Universidad de Ovideo.
- Delabastita, D. (1996). The Translator. Studies in Intercultural Communication 2 (2), Special Issue: Wordplay & Translation. Manchester: St Jerome.
- Fuentes Luque, A. (2000). La recepción del humor audiovisual traducido: estudio comparativo de fragmentos de las versiones doblada y subtitulada al español de la película Duck Soup, de los Hermanos Marx. Tesis doctoral, Universidad de Granada, Departamento de Filología Inglesa, Granada.
- Gil, M. (2013). ¿Tradu... qué? ¿Qué es traducir? Recuperado el 13 de abril del 2019 de <https://enlalunadebabel.com/2013/09/17/que-es-traducir/>
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación. México: Editorial Ultra S.A.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. Recuperado el 25 de octubre de 2018, de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Lörscher, W. (1991) Translation Performance, Translation Process, and Translation Strategies: A Psycholinguistic Investigation. Tübingen: Narr.

Martínez, J. (2004). Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales: El caso de Los Simpson. España: Universitat Jaume I.

Martínez, a. (2012). La interacción de los códigos en doblaje: Juegos de palabras y restricciones visuales. España: Universitat Pompeu Fabra.

Mayoral, R. (1984). El doblaje de películas y la fonética visual. Babel: revista de los estudiantes de la EUTI, (Vol.2). Granada: Universidad de Granada, pp. 7-15.

Newmark, P. (1990). La teoría y el arte de la traducción. Recuperado el 13 de abril del 2019 a partir de <http://revistas.una.ac.cr/index.php/letras/article/view/4086>

Nash, W. (1985). The Language of Humour. Londres: Longman.

Nida, E. y de Ward, J. (1986). *From One Language to Another*. Nashville: Nelson.

Orero, P. (2004). Topics in Audiovisual Translation. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins B.V.

Orrego, D. (2013). Avance de la traducción audiovisual: Desde los inicios hasta la era digital. Universitat Rovira i Virgili. Mutatis Mutandis: Vol. 6, No. 2., p. 299.

Parra, G. (2018). Los juegos de palabras y su traducción: Análisis de *Scott Pilgrim vs. the World*. Recuperado el 13 de abril del 2019 de https://www.upf.edu/documents/2795229/2795941/Parra_Guillermo_trabajo.pdf/258b0068-727e-4498-b5a9-a8582a709090.

Sabino, C. (1992). El proceso de la investigación. Caracas, Venezuela. Editorial Panapo.

Sampieri, R. y otros (2006) Metodología de la Investigación Científica. Mac Graw Hill. México. p. 288.

Solana, M. (2003). Traducción, adaptación y fidelidad. El Trujamán. Recuperado el 14 de abril del 2019 de https://cvc.cervantes.es/trujaman/anteriores/abril_03/08042003.htm

Tamayo y Tamayo, M. (2003). Proceso de Investigación Científica. México: Limusa.

Tamayo y Tamayo, M. (2006). El Proceso de la Investigación Científica. México: Limusa.

UNCP. (2012). Ficha de análisis de contenido. Recuperado el 01 de noviembre de 2018, de Universidad Nacional Central del Perú: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjFgbLHmOjeAhUDvVkKHYQ6D1oQFjAHegQIABAC&url=https%3A%2F%2Fwalcero.files.wordpress.com%2F2012%2F08%2Fficha-de-anc3a1lisis-de-contenido.docx&usg=AOvVaw1NGL5c7n0wXzN6Zc9>

Vila, L. (2015). La traducción de juegos de palabras inglés-español: Análisis aplicado a Dos Tontos Todavía más Tontos, de Peter y Bobby Farrelly. Universitat de València.

Zabalbeascoa, P. (1993). Developing translation studies to better account for audiovisual texts and other new forms of text production: with special attention 40 to the TV3 version of Yes, Minister. Universitat de Lleida.

Zabalbeascoa, P. (1996). Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. En: Delabastita, D. The Translator: Studies in Intercultural Communication. Manchester: St. Jerome, vol. 2, núm. 2. Recuperado el 14 de abril del 2019 de <http://www.tandfonline.com/are.uab.cat/doi/pdf/10.1080/13556509.1996.10798976>

ANEXOS

Anexo n°1. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	Una estrategia para traducir es un proceso consciente que permite solucionar un problema al momento de traducir el segmento de un texto de una lengua a otra. (Traducción propia de la autora a partir de Lörscher, 1991)	Las estrategias para traducir los juegos de palabras que se analizarán son: de JP a JP, de JP a sin JP, de JP a JP basado en otro recurso, de JP a cero, de JP del TO a JP en el TM, de sin JP a JP y de cero a JP, para lo cual se utilizarán los juegos de palabras presentes en el doblaje a español latino de la serie"	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Nominal
			De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras	
				Traduce solo uno de los componentes semánticos.	
				No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una "solución" al juego de palabras.	
			De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición,	

				aliteración, etc.	
			De JP a cero,	Omite del juego de palabras.	
			De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).	
				Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.	
			De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).	
			De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.	

Anexo n°2. Instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo para identificar las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo.

Título de la serie: Juego de Palabras N°: TCR: Fecha:

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.				
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto				

		meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha de análisis para identificar el desarrollo de las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo.

Ficha Nº:	JP Nº:
Título de la serie:	TCR:
Contextualización:	
Versión original:	Versión doblada:
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia:	
Observación:	

Anexo nº3. Transcripts en inglés y español

Lista de los diálogos en inglés para analizar las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie “Marlon”, Temporada I, Chiclayo.

Chapter 1
<ol style="list-style-type: none"> 1. Yeah, well, you sell-a-bit of that to somebody else. 2. That is very nerdy behavior. 3. Oh, hell no! "Oh, hell no! I know you ain't! I know you ain't! This what I wanted you to do! This what I wanted you to do! 4. I lied, bitches! You gon' get it! You don't know me! I don't know me! My mama doesn't know me, and I came out of her! 5. Then I want you to get clapping on them, "No, I told you, you better leave me alone! I am not the one! 6. Baby girl, trust me. If you "black up," they gon' back up. 7. Because I did some research on the Internet, and I dug up some dirt on your boy Devon over there. 8. And I'll do slip and slap, slip and slap! Oh, we gon' get violent? What you gon' do? What you gonna do? Oh, that's what you're gonna do.

9. You don't want none of this Spider-Man! Webs swinging in your face!	
Chapter 2	Chapter 7
10. Lather up there, lather down here. Scrub-a-dub-dub, always front to the rear 11. Singing jazz while you wash your ass. 12. I'm telling you "LeRoy" pronounced "LaRoix." 13. Black, blackity, black-black. 14. No, that's bliggity black black black black black. 15. Stay woke, sister. 16. Hoarding? I thought you said "whoring." 17. Let me intervene on my own intervention.	18. Come here. I got you, girl. Come here. Oh, yeah. Remind you something? 19. It's just like when I told you that the kids weren't ready for a puppy, and you went out and got them a puppy. 20. How they gonna ready for a puppy if they don't have a puppy? 21. We only got one cot, so no funny stuff, okay? This bed right here is for sleeping, not creeping.

Lista de los diálogos en español para analizar las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie "Marlon", Temporada I, Chiclayo.

Capítulo 1
1. Sí, bueno, véndele ese cuento a otro. 2. Así es como una cerebritito se comporta. 3. ¡Al infierno no! ¡Al infierno no! ¡Sé que no lo hiciste! ¡Sé que no! ¡Eso es lo que quería que hicieras! ¡Eso es lo que quería que hicieras! 4. ¡Les mentí, brujas! ¡Les daré una paliza! ¡No me conocen! ¡Yo me conozco! ¡Mi mamá no me conoce y salí de ella! 5. Luego aplaudes como foca. ¡No, te dije que mejor me dejaras en paz! ¡No soy la indicada! 6. Princesa, confía en mí. Si negro te pones, miedo impones.

<p>7. Porque hice una investigación en Internet y encontré trapos sucios de tu querido Devon de allá.</p> <p>8. Y haré un patino y golpeo. ¡Patino, golpeo! ¿Nos pondremos violentos? ¿Qué es lo que harás? ¿Qué es lo que harás? Oh, eso es lo que harás.</p> <p>9. ¿Quieres un poco de esto? ¡Lo lanzo directo a tu cara!</p>	
Capítulo 2	Capítulo 7
<p>10. Lávate arriba, lávate abajo. Tállate atrás aunque te cueste trabajo.</p> <p>11. Canta jazz mientras se talla atrás.</p> <p>12. Créeme. "Le Roy" se pronuncia "Li Roi".</p> <p>13. Negro, muy negro, negro como el humo.</p> <p>14. No, eso es muy muy muy ahumado.</p> <p>15. Despiérvílate, niña.</p> <p>16. ¿Acumulador? Creí que habías dicho "seductor", Stevie.</p> <p>17. Permítanme intervenir en mi propia intervención.</p>	<p>18. Ven aquí, te sacudiré. ¡Eso es, eso es! ¿Te recuerda algo?</p> <p>19. Es como cuando te dije que los niños no estaban listos para tener un perro, y fuiste a comprarles un perro, "Marlon".</p> <p>20. ¿Cómo estarán listos para un perro si no tienen un perro?</p> <p>21. Solo tenemos un catre. Esta cama aquí es para dormir, no para divertir.</p>

Anexo n°4. Validación de los instrumentos

Lista de Cotejo y Ficha de Análisis validados por expertos



PREGRADO
UCV – CAMPUS CHICLAYO

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: “Lista de cotejo para identificar las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo” para ser utilizado en la investigación, cuyo título es “Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo”. Su autora es: Liliana Patricia Cieza Samamé estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 30 páginas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de octubre del 2019, según la técnica de observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el(la) autor(a), quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado(a) para los fines que considere pertinentes.

Mg. Sofia Levano-Castro

DNI: 092274387

Chiclayo, 20 de septiembre del 2019

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: "Ficha de análisis para identificar el desarrollo de las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo" para ser utilizados en la investigación, cuyo título es "Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo". Su autora es: Liliana Patricia Cieza Samamé estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 30 páginas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de octubre del 2019, según la técnica de observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el(la) autor(a), quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado(a) para los fines que considere pertinentes.



Mg. Sofia Levano Castro
DNI: 092274387
Chiclayo, 20 de septiembre del 2019



PREGRADO
UCV – CAMPUS CHICLAYO

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: “Ficha de análisis para identificar el desarrollo de las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo” para ser utilizados en la investigación, cuyo título es Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo. Su autora es: Liliana Patricia Cieza Samamé estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 30 páginas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de octubre del 2019, según la técnica de observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el(la) autor(a), quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado(a) para los fines que considere pertinentes.

Mgtr. Juan Fernando Piscocoya Tejada

DNI: 16746392

Chiclayo, 25 de septiembre del 2019

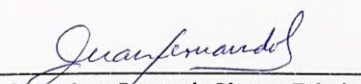
CONSTANCIA**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: “Lista de cotejo para identificar las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo” para ser utilizados en la investigación, cuyo título es Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo. Su autora es: Liliana Patricia Cieza Samamé estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 30 páginas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de Octubre del 2019, según la técnica de observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el(la) autor(a), quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado(a) para los fines que considere pertinentes.


Mgtr. Juan Fernando Piscoya Tejada
DNI: 16746392
Chiclayo, 25 de septiembre del 2019

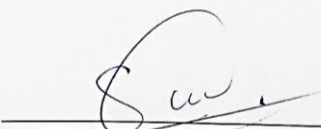
CONSTANCIA**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: “Lista de cotejo para identificar las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo” para ser utilizados en la investigación, cuyo título es Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo. Su autora es: Liliana Patricia Cieza Samamé estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 30 páginas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de Octubre del 2019, según la técnica de observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el(la) autor(a), quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado(a) para los fines que considere pertinentes.



Mgtr. Digna María Salazar Mechán

DNI: 16628233

Chiclayo, 22 de septiembre del 2019

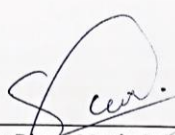
CONSTANCIA**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación: "Ficha de análisis para identificar el desarrollo de las estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo" para ser utilizados en la investigación, cuyo título es Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie Marlon, Temporada I, Chiclayo. Su autora es: Liliana Patricia Cieza Samamé estudiante de la Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo-Filial Chiclayo.

Este instrumento será aplicado a una muestra representativa de 30 páginas del proceso de investigación, que se aplicará durante el mes de octubre del 2019, según la técnica de observación.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el(la) autor(a), quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado(a) para los fines que considere pertinentes.



Mgtr. Digna María Salazar Mechán
DNI: 16628233
Chiclayo, 22 de septiembre del 2019

Anexo nº5. Recolección de datos

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 01 TCR: 15:45 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Yeah, well, you sell-a-bit of that to somebody else.	Sí, bueno, véndele ese cuento a otro.		
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.			x	
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a	Traduce un juego de palabras en el				

	JP	texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 01	JP Nº: 01
Título de la serie: Marlon	TCR: 15:45
Contextualización: Marlon entra a la casa y comienza a discutir con Yvette por la conversación que estaba teniendo con Ashley.	
Versión original: Yeah, well, you sell-a-bit of that to somebody else.	Versión doblada: Sí, bueno, véndele ese cuento a otro.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a sin JP	
Observación: El traductor aplicó la mencionada estrategia, pues la rima empleada, es decir, “celibate” con “sell-a-bit”. Por lo tanto. Se optó por traducirlo sin tener en cuenta la rima completa.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 02 TCR: 14:22 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	That is very nerdy behavior.	Así es como una cerebritito se comporta.		
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.			x	
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				

	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				
--	--------------	---	--	--	--	--

Ficha Nº: 02	JP Nº: 02
Título de la serie: Marlon	TCR: 14:2
Contextualización: Marlon y Ashley están conversando con Marley y Zack se burla de ella.	
Versión original: That is very nerdy behavior.	Versión doblada: Así es como una cerebritito se comporta.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP del TO a JP en el TM	
Observación: Se mantiene el juego de palabras, pero se usa un equivalente más conocido como la palabra “cerebritito” para “nerdy”.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 03 TCR: 13:27 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	"Oh, hell no! "Oh, hell no! "I know you ain't! I know you ain't! This what I wanted you to do! This what I wanted	¡Al infierno no! ¡Al infierno no! ¡Sé que no lo hiciste! ¡Sé que no! ¡Eso es lo que quería que hicieras! ¡Eso	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los				

		componentes semánticos.	you to do!"	es lo que quería que hicieras!		
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una "solución" al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 03	JP Nº: 03
Título de la serie: Marlon	TCR: 13:27
Contextualización: Marlon trata de enseñarle a Marley como debe defenderse de quienes la molestan.	
Versión original:	Versión doblada:

Oh, hell no! Oh, hell no! I know you ain't! I know you ain't! This what I wanted you to do! This what I wanted you to do!	¡Al infierno no! ¡Al infierno no! ¡Sé que no lo hiciste! ¡Sé que no! ¡Eso es lo que quería que hicieras! ¡Eso es lo que quería que hicieras!
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: El traductor ha empleado el mismo juego de palabras que el original y ha utilizado la repetición, pero siendo ello a la vez parte del mismo efecto humorístico.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras N°: 04 TCR: 13:05 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	I lied, bitches! You gon' get it! You don't know me! I don't know me! My mama doesn't know me, and I came out of her!	¡Les mentí, brujas! ¡Les daré una paliza! ¡No me conocen! ¡Yo me conozco! ¡Mi mamá no me conoce y salí de ella!		
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras			x	
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				

	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 04	JP Nº: 04
Título de la serie: Marlon	TCR: 13:05
Contextualización: Marlon trata de enseñarle a Marley como debe defenderse de quienes la molestan.	
Versión original: I lied, bitches! You gon' get it! You don't know me! I don't know	Versión doblada: ¡Les mentí, brujas! ¡Les daré una paliza! ¡No me conocen! ¡Yo

me! My mama doesn't know me, and I came out of her!	me conozco! ¡Mi mamá no me conoce y salí de ella!
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a sin JP	
Observación: En inglés la rima se mantiene pues la conjugación del verbo con el pronombre reflexivo lo permite. Sin embargo, en español la conjugación de los mismos varía mucho más por tanto el juego de palabras se pierde, pero se conserva la intención humorística.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 05 TCR: 12:55 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Then I want you to get clapping on them, "No, I told you, you better leave me alone! I am not the one!	Luego aplaudes como foca. ¡No, te dije que mejor me dejaras en paz! ¡No soy la indicada!		
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras			x	
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una "solución" al juego de palabras.				
	De JP a JP basado	El juego de palabras original se				

	en otro recurso	traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 05	JP Nº: 05
Título de la serie: Marlon	TCR: 12:55
Contextualización: Marlon trata de enseñarle a Marley como debe defenderse de quienes la molestan.	
Versión original: Then I want you to get clapping on them, "No, I told you, you better leave me alone! I am not the one!"	Versión doblada: Luego aplaudes como foca. ¡No, te dije que mejor me dejaras en paz! ¡No soy la indicada!

¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a sin JP	
Observación: Al ser oraciones un tanto complejas para crear una rima y teniendo en cuenta los movimientos del actor, se opta por realzar el efecto humorístico y sin el juego de palabras.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras N°: 06 TCR: 12:36 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Baby girl, trust me. If you "black up," they gon' back up.	Princesa, confía en mí. Si negro te pones, miedo impones.		
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una "solución" al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras				

		retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.			x	
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 06	JP Nº: 06
Título de la serie: Marlon	TCR: 12:36
Contextualización: Marlon sigue aconsejando a Marley.	
Versión original: Baby girl, trust me. If you "black up," they gon' back up.	Versión doblada: Princesa, confía en mí. Si negro te pones, miedo impones.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP del TO a JP en el TM - Transferencia	
Observación:	

El traductor ha adaptado la segunda construcción gramatical para crear una rima.

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras N°: 07 TCR: 05:50 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Because I did some research on the Internet, and I dug up some dirt on your boy Devon over there.	Porque hice una investigación en Internet y encontré trapos sucios de tu querido Devon de allá.	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a	Copia directa del juego de				

	JP en el TM	palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
		Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 07	JP Nº: 07
Título de la serie: Marlon	TCR: 05:50
Contextualización: Marlon sigue a Ashley hasta el restaurante para hablarle mal de Devon, su cita esa noche.	
Versión original: Because I did some research on the Internet, and I dug up some dirt on your boy Devon over there.	Versión doblada: Porque hice una investigación en Internet y encontré trapos sucios de tu querido Devon de allá.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: Se traduce el juego de palabras tomándose como referencia el original.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras N°: 08 TCR: 04:23 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	And I'll do slip and slap, slip and slap! Oh, we gon' get violent? What you gon' do? What you gonna do? Oh, that's what you're gonna do.	Y haré un patino y golpeo. ¡Patino, golpeo! ¿Nos pondremos violentos? ¿Qué es lo que harás? ¿Qué es lo que harás? Oh, eso es lo que harás.	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una "solución" al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin				

		traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 08	JP Nº: 08
Título de la serie: Marlon	TCR: 04:23
Contextualización:	
Versión original: And I'll do slip and slap, slip and slap! Oh, we gon' get violent? What you gon' do? What you gonna do? Oh, that's what you're gonna do.	Versión doblada: Y haré un patino y golpeo. ¡Patino, golpeo! ¿Nos pondremos violentos? ¿Qué es lo que harás? ¿Qué es lo que harás? Oh, eso es lo que harás.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: El traductor ha utilizado la misma referencia para hacer una rima.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 09 TCR: 02:01 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	You don't want none of this Spider-Man! Webs swinging in your face!	¿Quieres un poco de esto? ¡Lo lanzo directo a tu cara!	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				

	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 09	JP Nº: 09
Título de la serie: Marlon	TCR: 02:01
Contextualización: Marlon se ofende porque lo quieren sacar del restaurante y subido en una mesa empieza a hacer movimientos del hombre araña.	
Versión original: You don't want none of this Spider-Man! Webs swinging in your face!	Versión doblada: ¿Quieres un poco de esto? ¡Lo lanzo directo a tu cara!
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: El traductor ha utilizado parte de la misma referencia, pero sin mencionarla ya que se apoya en la imagen y los movimientos del actor para recrear el efecto humorístico.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras N°: 10 TCR: 21:28 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Lather up there, lather down here Scrub-a-dub-dub, always front to the rear	Lávate arriba, lávate abajo. Tállate atrás aunque te cueste trabajo.	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.			x	

	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 10	JP Nº: 10
Título de la serie: Marlon	TCR: 21:27
Contextualización: Marlon está grabando para su canal de Youtube y escucha a Ashley cantar en la ducha.	
Versión original: Lather up there, lather down here. Scrub-a-dub-dub, always front to the rear.	Versión doblada: Lávate arriba, lávate abajo. Tállate atrás, aunque te cueste trabajo.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP y De JP del TO a JP en el TM	
Observación: El traductor ha utilizado las mismas referencias para recrear los juegos de palabras; en la primera crea una rima y en la segunda transfiere el JP y lo adapta.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras N°: 11 TCR: 21:20 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Singing jazz while you wash your ass.	Canta jazz mientras se talla atrás.	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				

	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 11	JP Nº: 11
Título de la serie: Marlon	TCR: 21:20
Contextualización: Marlon hace un comentario con doble sentido tras oír cantar a Ashley.	
Versión original: Singing jazz while you wash your ass.	Versión doblada: Canta jazz mientras se talla atrás.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: El traductor ha utilizado la misma referencia y crea una rima con las palabras “jazz” y “atrás” parecido a la rima en inglés de “jazz” y “ass”.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras N°: 12 TCR: 20:13 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	I'm telling you "LeRoy" pronounced "LaRoix.	Créeme. "Le Roy" se pronuncia "Li Roi".	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una "solución" al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				

	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 12	JP Nº: 12
Título de la serie: Marlon	TCR: 20:13
Contextualización: Marlon y Stevie entran discutiendo a la casa.	
Versión original: I'm telling you "LeRoy" pronounced "LaRoix.	Versión doblada: Créeme. "Le Roy" se pronuncia "Li Roi".
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: El traductor ha utilizado la misma referencia y crea una rima muy parecida al original.	

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Black, blackity, black-black.	Negro, muy negro, negro como el humo.	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una "solución" al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.			x	
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego				

		lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 13	JP Nº: 13
Título de la serie: Marlon	TCR: 18:51
Contextualización: Marlon le refuta a Stevie sobre la discusión del nombre más negro.	
Versión original: Black, blackity, black-black.	Versión doblada: Negro, muy negro, negro como el humo.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP y De JP a JP basado en otro recurso	
Observación: Se hace uso de la misma referencia, pero realiza cambio en el juego de palabras para que encaje con el movimiento labial.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 14 TCR: 18:48 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	No, that's bliggity black black black black black.	No, eso es muy muy muy ahumado.	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego				

doblaje a español latino		de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.			x	
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 14	JP Nº: 14
Título de la serie: Marlon	TCR: 18:48
Contextualización: Marlon le refuta a Stevie sobre la discusión del nombre más negro.	
Versión original: No, that's bliggity black black black black black.	Versión doblada: No, eso es muy muy muy ahumado.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP y De JP a JP basado en otro recurso	
Observación: El traductor ha utilizado la misma referencia, pero se enfoca en la comparación que ya ha utilizado en el diálogo anterior.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 15 TCR: 17:34 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Stay woke, sister.	Despiérvilate, niña.		
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una "solución" al juego de palabras.				
	De JP a JP	El juego de palabras original se				

	basado en otro recurso	traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.			x	
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 15	JP Nº: 15
Título de la serie: Marlon	TCR: 17:34
Contextualización: Marlon está discutiendo con Ashley porque no ha vaciado su lugar de almacenamiento.	
Versión original: Stay woke, sister.	Versión doblada: Despiévilate, niña.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP del TO a JP en el TM	

Observación: El traductor ha utilizado la misma referencia, pero se apoya en una palabra con efecto más humorístico y reemplaza “sister” por “niña”, ya que es más común utilizar esa expresión en América Latina.

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras N°: 16 TCR: 11:53 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Hoarding? I thought you said "whoring".	¿Acumulador? Creí que habías dicho "seductor", Stevy.	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP	Copia directa del juego de				

	en el TM	palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 16	JP Nº: 16
Título de la serie: Marlon	TCR: 11:53
Contextualización: Marlon está discutiendo con Ashley porque no ha vaciado su lugar de almacenamiento.	
Versión original: Hoarding? I thought you said "whoring".	Versión doblada: ¿Acumulador? Creí que habías dicho "seductor", Stevie.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: Se ha utilizado una palabra que rima con “acumulador” para mantener el efecto humorístico.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras N°: 17 TCR: 10:03 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Let me intervene on my own intervention.	Permítanme intervenir en mi propia intervención.	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				

	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 17	JP Nº: 17
Título de la serie: Marlon	TCR: 10:03
Contextualización: Stevie organiza una intervención para tratar el problema de Marlon.	
Versión original: Let me intervene on my own intervention.	Versión doblada: Permítanme intervenir en mi propia intervención.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: Se ha utilizado la misma referencia para recrear el juego de palabras.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 18 TCR: 19:59 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	Come here. I got you, girl. Come	Ven aquí, te sacudiré. ¡Eso	x	

juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras	here. Oh, yeah. Remind you something?	es, eso es! ¿Te recuerda algo?		
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación				

		alguna en el origen.				
--	--	----------------------	--	--	--	--

Ficha Nº: 18	JP Nº: 18
Título de la serie: Marlon	TCR: 19:59
Contextualización: Ashley le llama la atención a Marlon por estar alzando por los aires a Zack estando enfermo.	
Versión original: Come here. I got you, girl. Come here. Oh, yeah. Remind you something?	Versión doblada: Ven aquí, te sacudiré. ¡Eso es, eso es! ¿Te recuerda algo?
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: Se ha utilizado la misma referencia para recrear el juego de palabras.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 19 TCR: 10:50 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	It's just like when I told you that the kids weren't ready for a puppy, and you went out and got them a puppy.	Es como cuando te dije que los niños no estaban listos para tener un perro, y fuiste a comprarles un	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				

		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.		perro, Marlon.		
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 19	JP Nº: 19
Título de la serie: Marlon	TCR: 10:50
Contextualización: Ashley le reclama a Marlon porque no ha llevado al hospital lo que ella le pidió.	
Versión original: It's just like when I told you that the kids weren't ready for a puppy, and you went out and got them a puppy.	Versión doblada: Es como cuando te dije que los niños no estaban listos para tener un perro, y fuiste a comprarles un perro, Marlon.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: Se ha utilizado la misma referencia para recrear el juego de palabras.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 20 TCR: 10:43 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	How they gonna ready for a puppy if they don't have a puppy?	¿Cómo estarán listos para un perro si no tienen un perro?	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los				

		componentes, pero se aporta una “solución” al juego de palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 20	JP Nº: 20
Título de la serie: Marlon	TCR: 10:43
Contextualización: Ashley le reclama a Marlon porque no ha llevado al hospital lo que ella le pidió.	
Versión original: How they gonna ready for a puppy if they don't have a puppy?	Versión doblada: ¿Cómo estarán listos para un perro si no tienen un perro?
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: Se ha utilizado la misma referencia para recrear el juego de palabras.	

Título de la serie: Marlon Juego de Palabras Nº: 21 TCR: 09:54 Fecha: 27/09/19

Variable	Dimensiones	Indicadores	Versión original	Versión doblada	Sí	No
Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje a español latino	De JP a JP	Traduce el juego de palabras por otro juego de palabras.	We only got one cot, so no funny stuff, okay? This bed right here is for sleeping, not creeping.	Solo tenemos un catre. Esta cama aquí es para dormir, no para divertir.	x	
	De JP a sin JP	Traduce los dos componentes semánticos, pero no como juego de palabras				
		Traduce solo uno de los componentes semánticos.				
		No traduce ninguno de los componentes, pero se aporta una "solución" al juego de				

		palabras.				
	De JP a JP basado en otro recurso	El juego de palabras original se traduce por un juego de palabras basado en figuras retóricas como: repetición, aliteración, etc.				
	De JP a cero	Omite del juego de palabras.				
	De JP del TO a JP en el TM	Copia directa del juego de palabras del texto origen (sin traducir).				
		Transfiere el juego de palabras, pero se adapta a la lengua meta.				
	De sin JP a JP	Traduce un juego de palabras en el texto meta donde había un chiste en el origen (pero no basado en juego lingüístico).				
	De cero a JP	Añade un juego de palabras al texto meta sin justificación alguna en el origen.				

Ficha Nº: 21	JP Nº: 21
Título de la serie: Marlon	TCR: 09:54
Contextualización: Ashley le reclama a Marlon porque no ha llevado al hospital lo que ella le pidió.	
Versión original: We only got one cot, so no funny stuff, okay? This bed right	Versión doblada: Solo tenemos un catre. Esta cama aquí es para dormir, no

here is for sleeping, not creeping.	para divertir.
¿Se ha utilizado una estrategia para traducir el juego de palabras (JP)?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Tipo de estrategia: De JP a JP	
Observación: Se ha utilizado la misma referencia para recrear el juego de palabras y se buscó una palabra que rime con “dormir” y a la vez mantenga el doble sentido como “divertir”.	

Declaratoria de Originalidad de la Autora

Declaratoria de autenticidad

Yo, Liliana Patricia Cieza Samamé, con DNI N° 71256903, alumna de la Facultad de Derecho y Humanidades y Escuela Profesional de Traducción e Interpretación de la Universidad César Vallejo, sede Chiclayo, declaro bajo juramento todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación titulado "Estrategias para traducir los juegos de palabras en el doblaje al español latino de la serie "Marlon", Temporada I, Chiclayo " son:

1. De mi autoría.
2. El presente Trabajo de Investigación no ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
3. El Trabajo de Investigación no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados presentados en el presente Trabajo de Investigación son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 23 de octubre de 2020



Liliana Patricia Cieza Samamé

DNI: 71256903